

O GUIA DEFINITIVO PARA O ESCRITOR DE HISTÓRIAS



Um guia para você criar com mais segurança as suas histórias
40 Capítulos + Técnicas de Escrita + Sacadas Literárias

www.LUCASARANTES.com.br



AVISO LEGAL

Esta primeira versão foi escrita em março de 2017, fruto da minha experiência enquanto escritor, professor e estudante de escrita. O “Guia Definitivo Para o Escritor de Histórias” está sendo distribuído de forma gratuita, mas peço que não altere ou extraia partes deste material para que seja distribuído de outras formas. O download pode ser feito na minha página oficial.

(www.lucasarantes.com.br)

Caso goste do livro, recomende que seus amigos façam o download através do meu website, por favor! Quando terminar de ler o livro, por favor me envie a sua opinião dizendo o que achou. A sua opinião é extremamente importante para que eu possa aprimorar cada vez mais o meu trabalho :)

ÍNDICE

CAPÍTULO 1:	COMO NÃO ESCREVER HISTÓRIA INGÊNUAS?
CAPÍTULO 2:	COMO FUGIR DE ASSUNTOS IRRELEVANTES?
CAPÍTULO 3:	PARA COMEÇAR A JORNADA
CAPÍTULO 4:	A ESCRITA É UMA HABILIDADE DESENVOLVIDA
CAPÍTULO 5:	A CRIAÇÃO DO CONFLITO
CAPÍTULO 6:	MENTES PARAQUEDAS
CAPÍTULO 7:	LEITORES ANJOS
CAPÍTULO 8:	UMA NOVA LÍNGUA
CAPÍTULO 9:	DOZE MANEIRAS PARA COMEÇAR UMA CENA
CAPÍTULO 10:	AÇÃO DRAMÁTICA
CAPÍTULO 11:	DESMEDIDA
CAPÍTULO 12:	COMPLEXO
CAPÍTULO 13:	OBJETIVOS
CAPÍTULO 14:	CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO
CAPÍTULO 15:	DO PRANTO AO RISO
CAPÍTULO 16:	OPOSTOS
CAPÍTULO 17:	ENCONTRE A SUA PRÓPRIA VOZ, O SEU PRÓPRIO ESTILO
CAPÍTULO 18:	PONTO DE VISTA ORIGINAL
CAPÍTULO 19:	UM POUCO SOBRE ESTRUTURA
CAPÍTULO 20:	PACIÊNCIA
CAPÍTULO 21:	TEMA
CAPÍTULO 22:	ENREDO
CAPÍTULO 23:	OS 4 TIPOS ESTRUTURAIS DE PERSONAGENS
CAPÍTULO 24:	OS 4 TIPOS PSICOLÓGICOS DE PERSONAGENS
CAPÍTULO 25:	OS 3 NARRADORES
CAPÍTULO 26:	O TEMPO
CAPÍTULO 27:	CENÁRIO
CAPÍTULO 28:	DIÁLOGO
CAPÍTULO 29:	AS BONECAS RUSSAS
CAPÍTULO 30:	REVELAÇÃO
CAPÍTULO 31:	PALAVRAS IMAGENS
CAPÍTULO 32 :	A PROVOCAÇÃO DO MISTÉRIO PELAS LACUNAS
CAPÍTULO 33:	TEORIA DA ANUNCIAÇÃO OU FALSO ACONTECIMENTO
CAPÍTULO 34:	SIMPATIA x EMPATIA
CAPÍTULO 35:	A JORNADA DO HERÓI
CAPÍTULO 36:	16 FERRAMENTAS PARA A ESCRITA DE ROTEIROS E PEÇAS DE TEATRO
CAPÍTULO 37:	PIRÂMIDE INVERTIDA
CAPÍTULO 38:	SONHE GRANDE
CAPÍTULO 39:	CRIE UM AMBIENTE DE IMERSÃO
CAPÍTULO 40:	CONSIDERAÇÕES FINAIS

APRESENTAÇÃO

A literatura sempre foi o foco de atenção da minha vida. Aos 3 anos de idade, perdi o meu pai em um acidente de automóvel. Nunca o conheci, apesar de ter vivido com ele na mesma casa durante os meus 3 primeiros anos. Minha memória começou a surgir a partir deste momento, quando ele já não estava por perto. Enquanto crescia na Ribeirão Preto da década de 90, sem internet (conseguem imagina o mundo sem internet?) os livros do meu pai começaram a ocupar a minha vida, assim como as redes sociais ocupam a vida de hoje. Os filmes de sua locadora também ocuparam uma parte da minha semana, assim como o Netflix também o faz. Leitor voraz, a herança do meu pai foi quem eu sou hoje, pois vieram dos livros que eu li dele.

Quando visitava a casa de algum amigo de infância, sempre desacreditava, incrédulo, quando os livros mais antigos da casa eram dos avós deles e não dos pais. Quando havia livros eram aqueles antigos mesmo, vendidos para decoração, ou os livros técnicos de algum assunto. Nos fundos da minha casa, onde o meu pai tinha o seu estúdio de bateria, pilhas de livros se espremiavam na estante e no chão. Livros de literatura. Meu pai não escrevia livros. Ele era músico. Mas ele grifava as frases dos livros que lia. E, para mim, era como se ele estivesse dialogando comigo. Este foi o meu principal diálogo paterno.

Aos poucos, fui crescendo e estranhando que o mundo acolhia as pulsões literárias com aquele sentimento de “quê gracinha”. Não era isso que eu lia nos livros. Encontrava ensinamentos profundos em Herman Hesse, Krishnamurti, Carlos Castaneda, Knut Hassun, George Orwell, Plínio Marcos, Aldous Huxley, entre outros. Encontrava as tragédias do teatro grego e me transformava junto com as personagens de Sófocles, Ésquilo e Eurípedes. Percebi, desde cedo, que literatura não é prazer, é conflito.

Quando li em “As Pequenas Alegrias”, de Herman Hesse, que o importante é desfrutar a vida com comedimento, já que prazer comedido é prazer dobrado, achei bonito, mas me deparei com um mundo que mostrava ser totalmente o reverso disso, loteado deste conflitos. Foi preciso muito aprendizado, estudo, paciência, investimento e dedicação para remover as

pedras do caminho, na arte e na vida, neste mundo com muita informação mas pouca clareza, para poder apresentar este livro hoje à você.

O resultado está aqui. Depois de uma trajetória como escritor e professor de escrita, sabendo que a literatura não é para se adequar ao mundo, mas para construir um mundo próprio, em contraposição a realidade bruta como ela é, preparei este material para que possa orientar o seu processo de escrita, improvisação ou ensino.

Por mais fora de uso que esteja a palavra professor hoje, eu gosto da palavra. Ela representa o que aprendi na minha formação de psicanálise que é a palavra Continente. Professor é aquele que contém o outro e o transforma...

Contei um pouco da minha história justamente para você pensar no seu início até aqui e te ajudar a descobrir a sua inclinação literária. O que te move a contar história? Que tipo de escritor você deseja ser? Para quem? O que vai fazer a partir de agora para conquistar isso?

Eu gostaria de te pedir desesperadamente: tenha urgência, mas não pressa, se você deseja se transformar em um grande contador de histórias. Você não precisa criar muitas histórias para se tornar "grande", nem escrever todos os dias. Muitas vezes, uma única história bem contada, pode marcar uma geração inteira... Por isso, aposte nas suas histórias. Assim como é impossível sabermos o que iremos sonhar hoje à noite e com que espírito, então, iremos acordar amanhã cedo, é impossível saber a próxima história que podemos criar enquanto mantivermos as ferramentas afiadas e a força que estas histórias podem ter no espírito do outro. Por isso, mostre o seu melhor todos os dias. Se supere. Aprenda a fugir da literatura que te deixa com vontade de dormir. Afie o seu machado enquanto não estiver escrevendo. E mergulhe, depois, com muito mais recurso para chegar até o fim do quê você espera contar no final. Somos o que recordamos de nós mesmos. Por isso é fundamental planejarmos e construirmos boas histórias começando agora.

Espero que este livro possa te ajudar a enfrentar a selva escura que você se encontra nas suas histórias e fazer com que você saia de onde esteja e chegue até onde queira ir, finalizando a sua jornada com uma nova criação consigo.

A escrita se inscreve no tempo. É preciso começar agora, pois amanhã

o tempo continua o mesmo, mas nós envelheceremos um dia. O escritor lapida em pedras. Ele congela no tempo o seu estado e se enxerga nas histórias como um escultor ou pintor se enxerga naquilo que cria.

Acredito que o primeiro passo para se tornar um escritor é se considerando um. Sei que para algumas pessoas é difícil ou até clichê fazer isso. Ou por se sentirem envergonhadas ou despreparadas. O fato é que você precisa se considerar um escritor para poder escrever, estudar e analisar o mundo por este peculiar ponto de vista da literatura. Então, independente do que esteja fazendo agora fale para si próprio: "eu sou um escritor". Fale até que você mesmo possa ouvir (as palavras têm poder e você já deve saber disso). Pode falar, sussurrar ou gritar. Isso, agora diga de novo. Desta última vez, se quiser acrescentar um palavrão no fim da frase, fique à vontade... :)

Um escritor se compromete a investigar a sua própria arte enquanto trabalha e pensa os seus próprios textos. Então, agora que eu estou falando com um escritor que se compromete com o que diz, que compreende o mundo pelo assombroso ponto de vista da literatura (que tem a vida diária e imaginária como material de trabalho) eu gostaria que você guardasse este guia em um local confiável e que não deixe de marcar o E-Mail que eu te enviei com este material como um contato confiável no seu sistema, pois só assim eu tenho certeza que este Guia te acompanhará enquanto você ainda desejar contar uma boa história, pois se alguma atualização deste material acontecer, você receberá a última versão no Guia diretamente na sua Caixa de Entrada, gratuitamente, sem correr o risco de perder a nova edição na Lixeira, Spam ou na aba Promoções do seu E-mail.

Vamos pra cena!

grande abraço

LUCAS ARANTES

CAPÍTULO 1: COMO NÃO ESCREVER HISTÓRIAS INGÊNUAS?

Desculpe dizer que algumas histórias são ingênuas. Mas acontece. Muitas vezes o motivo é o problema. O que levou aquele escritor a escrever uma história “assim” pode ser ocasionado por um motivo besta, sem a devida atenção e método ou até por desleixo mesmo. Escrever é antes de mais nada se comprometer com o processo de escrita. Se você assumir o risco, já é meio caminho andado. A partir de um determinado ponto, algo pode se quebrar e você acabe abandonando aquela história. O que mais existe é gente fragmentada de histórias por aí. Mas a melhor maneira de resolver isto, é condensando todos estes pedaços no seu próximo caminho sólido. Por isso, a estrutura é fundamental para você terminar o que pretende contar. Se algo se quebrar pelo caminho, você tem na estrutura do enredo um terreno familiar. Por isso peço que você crie intimidades com cada tema que será discutido aqui neste ebook. Serão ferramentas fundamentais para você usar na hora em que estiver guerreando em seu campo de batalha na criação de histórias.

Não é a escolha do tema ou do enredo que fará você não passar vergonha com o seu novo texto, pois todos os assuntos podem ser objetos literários. O que é preciso construir é um ponto de vista original; saber manipular o tempo à favor da história; inserir a participação do cenário na problematização do contexto; surpreender o leitor por meio do personagem; criar o conflito na temperatura limite e também desenvolver o enredo em planos distintos para que eles se cruzem. É basicamente este o caminho para fugir de uma história ingênua, sem a emoção devida que deveria conter.

Se você ainda não sabe como executar este conjunto de situações na sua prática de criação, chegou a hora de você apostar menos no seu instinto e mais no seu faro. Se você notou algo diferente no seu ato de pensar lendo

este ebook até aqui, eu peço que leia até o final, pois eu tenho certeza que uma claridade vai entrar para iluminar o seu caminho na criação de suas histórias. E se dobrar a sua produtividade, não se espante. É para isto que este ebook foi feito.

No mínimo eu tenho certeza que este Guia vai ter ajudar a construir uma história original que não seja ingênua. Se você deseja abandonar aquela sensação de que todas as ideias que você têm são maiores do que aquilo que você consegue realizar, faça um favor para si mesmo e termine este Guia, pois você terá as condições certas para executar as suas grandes histórias. Elas podem, sim, sair da sua cabeça e se conectar com centenas e milhares de outras pessoas. Então, aposte nas grandes histórias e aja diariamente para construir isso. O segredo não é escrever uma página por dia, mas um novo motivo e sentido para escrever a próxima página. Colocar em prática o seu desejo em transformar uma ideia do zero em algo concreto é a melhor surpresa que você pode receber nesta vida. Ter o seu esforço e dedicação reconhecidos na criação de suas histórias, por um pequeno ou grande grupo de pessoas, é uma das coisas mais gratificantes que você pode sentir. Ao menos, por alguns instantes, você se depara com aquela ideia de “propósito” desta vida.

Quem cria novas histórias, reconhece novos sentidos. Isso dinheiro nenhum paga. Então, se prepare para conquistar o seu sonho e ser reconhecido pelas histórias que você quer contar, não pelas quais outras pessoas contam sobre quem você pode escolher contar a partir de um único ponto de vista. Se o seu sonho pode ser sonhado por outras pessoas de novas formas, então venha comigo até o final deste livro e agradeça a sua próxima página em branco.

CAPÍTULO 2: COMO FUGIR DE ASSUNTOS IRRELEVANTE?

Conduzir a obra com a clareza de um bêbado é o que deveria guiar o escritor. Por mais que um bêbado não lembre, ele sabe para onde está indo. A sensação na criação de uma história é semelhante. O escritor chega sem saber como chegou ao seu final. O momento de criação é inconsciente. Por isso você precisa armazenar no seu inconsciente as ferramentas certas. Isto é: enfrentar uma nevasca com o necessário para fazer isto e não acabar ficando com roupas de praia em uma situação desta. É preciso se colocar em uma situação de risco para se sentir vivo, mas você precisa se munir dos equipamentos necessários se deseja sobreviver.

Uma das primeiras coisas que você pode fazer é fugir de assuntos irrelevante. Então você precisa criar uma situação que eu chamo de Realismo Surpreendente. Isto é: você cria uma situação em que existe uma realidade, uma verdade, um universo próprio, com as suas leis de funcionamento, com as suas regras físicas e biológicas, enfim, você cria uma realidade que é real em sua própria realidade. Isto pode ser na própria realidade também, mas de uma forma ou outro este "Realismo" precisa ser pelo menos uma mímica da visão última da realidade que conhecemos hoje. E também precisa ser "Surpreendente", justamente porque esta realidade não pode ser a própria realidade que conhecemos. Ela precisa ser uma outra. Por isso o autor não deve ser o narrador da sua própria história. Enfim, este "Realismo" precisa ser "Surpreendente", seja aproximando muito ou pouco da realidade final que reconhecemos hoje.

Se você criar um "Realismo Surpreendente" ao invés de uma "Realismo Possível", onde o "ar cheira a jasmim" e o "sol esquenta deliciosamente a pele", você conseguirá fugir de assuntos irrelevantes em cada frase da sua história.

CAPÍTULO 3: PARA COMEÇAR A JORNADA

É sempre importante carregar 3 ensinamentos sobre a construção de histórias:

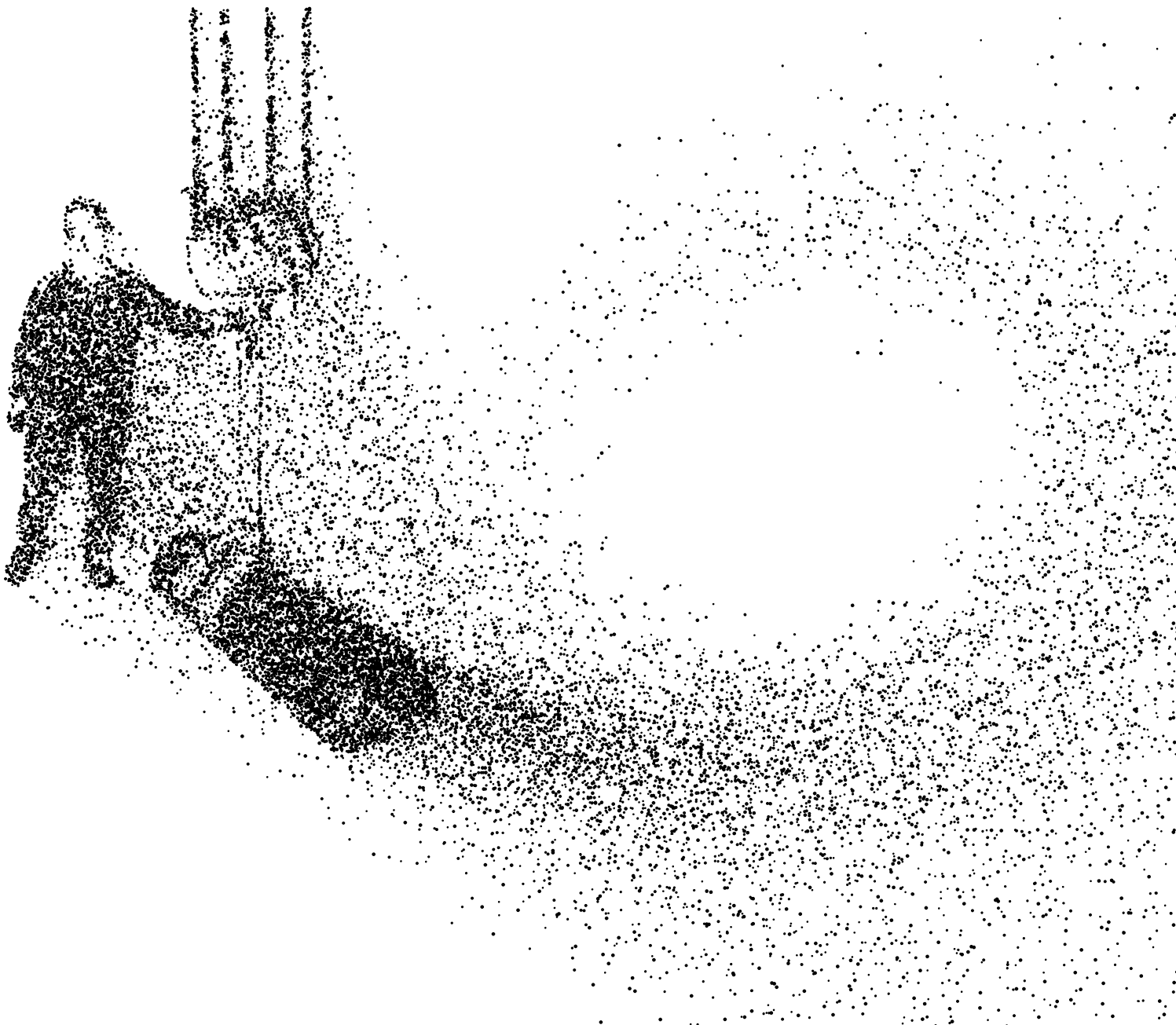
1) Você precisa apagar as suas pegadas anteriores para contar uma nova história: Por mais que não aparente, muitas vezes o pior inimigo de um escritor é ele mesmo. Não ele no sentido próprio da palavra, mas o que ele fez e como isso o influencia hoje. Isso porque o escritor não pode se ver perseguido por sua própria obra. Ele precisa se livrar dela para construir a sua história seguinte. Ou como diria o psicanalista Wilfred Bion sobre a posição ideal de um analista: “É preciso estar sem desejo e sem memória”. Ou mesmo em uma “atenção flutuante”, como disse Sigmund Freud, para poder criar a partir dos modelos já apreendidos. Só neste devido grau de radicalidade você poderá construir algo realmente novo. Só neste grau de entrega para uma nova história será possível fazer surgir algo raramente significativo.

2) É preciso se ater no que a obra quer de você e não no que você quer da obra: Escrever “para” a história e não “com” a história vai fazer você olhar para a sua história daqui a alguns anos e ela continuar a fazer o mesmo sentido, pois ela funcionará dentro dela mesma. A história precisa possuir uma verdade interna que não é possível falar sobre ela. É preciso passar por ela para entender o que ela representa, pois ela é composta de uma rede de emoções. Este é o grande segredo de um bom texto. Você, como escritor, também precisa se surpreender com a história, para poder surpreender o ouvinte. Você, como escritor, precisa sentir e ser transformado pela obra. A história é o resultado da sua mudança ao longo da escrita. E se uma história conseguir modificar você, imagine o que ela não pode fazer pelas outras pessoas...

3) Função pedagógica: Não é uma lição de moral que você deve buscar (a não ser que você esteja construindo uma fábula ou uma variação dela), mas você precisa passar uma visão de mundo e nós, como ouvintes, precisamos sair

conhecedores de algo novo, de uma verdade ou não-verdade sobre a sua visão de mundo. Porém, a história existe não exatamente para nos identificarmos com ela, mas justamente para distinguirmos realidade e fantasia. E a partir disto, a história apresenta um cunho que é pedagógico no sentido de ensinar uma outra visão de mundo. A capacidade de provocar surpresa reside nesta singularidade.

4) Verdade: Mentira tem perna curta, a sua história precisa ser sincera.



CAPÍTULO 4: A ESCRITA É UMA HABILIDADE DESENVOLVIDA

Além de todos os conselhos que já existem sobre o processo de escrita, como, por exemplo, o escritor escrever até os dedos caírem; que escrever só se faz escrevendo e que você só começa a contar que está escrevendo depois que começa a doer, eu gostaria de dizer mais algumas coisas sobre como a prática justifica um contador de histórias.

Muita das vezes nos empolgamos com uma novidade. O mundo está preparado para causar isto em você. Atraídos pela novidade, confundimos consumo com produção contínua. Daí, competir com este mercado é uma tarefa ingrata, impossível e inapropriada para um escritor. Ele precisa criar um ponto de gravidade, que é a prática contínua de suas histórias, e fazer com que o mundo se interesse por isso. Se você praticar, você ficará cada vez mais preparado para criar novas histórias e criar a si mesmo a partir disso. Estar preparado é tudo. É preciso praticar para que a habilidade de contar e criar novos textos surjam facilmente para um escritor. Como todas as habilidades, isto pode demandar um tempo. Escrever é como a “cura” de um queijo nas fazendas de Minas Gerais. É preciso deixar ele estocado por um tempo, em algum canto, em cima de uma prateleira, para que o queijo termine de “curar”. Também é preciso dar um tempo para que a história se desenvolva. E ela geralmente surge na medida em que você executa algumas determinadas práticas. Um novo “golpe” em um ringue de boxe, por exemplo, só surgirá a partir do momento em que você tiver praticado outros movimentos. A criatividade surge de modelos já existentes, por osmose. Este é um processo de escrita criativa. Praticar com modelos, fará com que você os quebre, naturalmente, para encontrar a sua própria saída na construção de uma história. Mas para ser ainda mais original, é preciso “inventar novos modelos” para quebrar, então, a sua história em cima disto, realizando, com a sua obra, uma inovação de conceito, estrutura, enredo e personagens. Tudo pode acontecer novamente, mas é sempre a partir

de uma nova forma. É isso que surpreende. Por isso o método que eu criei se chama “Escrita Inventiva”. Pois, além de estudar e praticar os principais modelos de escrita, inventa uma camada realmente nova que potencializa a história com grande inovação.



CAPÍTULO 5: A CRIAÇÃO DO CONFLITO

A alma da história é o conflito. Se for uma história com humor, provavelmente será de um anti-conflito, onde o conflito atrai e repele ao mesmo tempo os personagens entre si e as situações se desenvolvem. Calma, sei que parece demais. Vou dar um exemplo: o personagem entra em uma cena onde ele desconhece o papel em que está inserido pelo olhar dos outros personagens. Ou alguém que é tomado por quem não é e acaba assumindo este papel de quem nunca foi. Eu enxergo, nestas situações, um anti-conflito. É exatamente isso que ocasiona o humor da situação.

Se for um conflito dramático, este conflito acontece como motor natural de todas as coisas da vida: que é dividir “um” em “dois”. O TAI-SHI, ou energia suprema, conhecida pelos Chineses, se divide entre YING e YANG. É desta tríade e do embate entre YING e YANG que as principais situações das personagens são administradas. É o conflito que faz a história andar. Que faz o leitor prestar a atenção nela. Esta é a primeira camada básica. Você pode esconder ou ressaltar estes aspectos. Mas eles estarão presentes. Basta você ter consciência com o que você quer fazer com eles...

Se você tiver um bom conflito, você terá uma boa história. Quanto maior o conflito inicial, mais longe a sua história será lançada. O conflito atravessa a história como um cometa. Ele é, na verdade, o ponto de gravidade da sua história, onde todas as outras coisas giram. O que você precisa fazer é atravessar uma história de “carona” neste grande conflito. Se este “cometa conflito” que “atravessa uma história” suporta o seu peso, como autor, sem provocar distorções na trajetória, provavelmente este será um excelente conflito que te levará até o final. :)

A maneira de solucionar um conflito é a habilidade com que você o recebe e, depois, toca ele pra frente.

CAPÍTULO 6: MENTES PARAQUEDAS

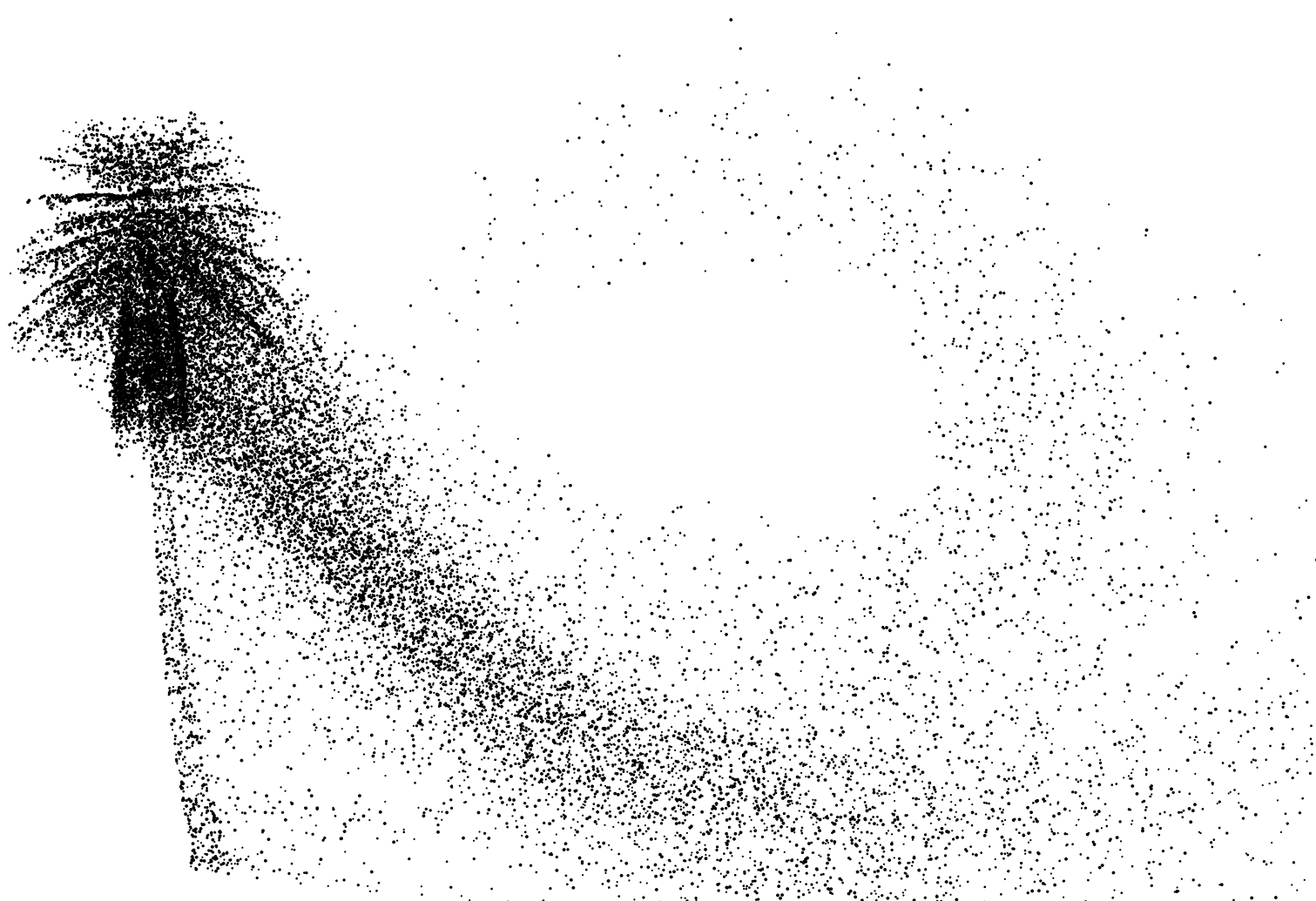
Não é possível conhecer a França sem pisar nela. Você pode até ver fotos, imagens ou navegar pelo Google Earth. Mas conhecer um lugar só é possível pensando dentro dele e não nele ou sobre ele. Por isso é fundamental que você tome a decisão de terminar uma história no mesmo momento em que você escrever as primeiras linhas. Escolha bem antes de começar, então comece. E quando começar, termine. Busque as motivações certas para isso. De qualquer forma, você precisa começar para pode pensar dentro da história e encontrar as soluções dos novos problemas somente a partir disto. Antes, você planeja a jornada. Mas na hora da criação, jogo é jogo, treino é treino.

Quando você estiver dentro do jogo, ainda será necessário aprender pelo caminho. Tudo pode virar objeto e objetivo da sua história. Você não precisa fugir do mundo e da vida em que você vive agora quando for escrever. Você precisa justamente amarrar e se agarrar em coisas no momento certo e na hora, justamente quando elas estiverem acontecendo. Por isso, eu aconselho que você use e abuse deste Guia, pois ele foi construído com toda a sinceridade para te ajudar nos caminhos trilhados dentro da construção de uma história. Aqui, existem infinitos pontos concretos para você usar. Ligue estes pontos da maneira mais original possível e construa agora mesmo a história que somente você seria capaz de inventar.

Foi Homero quem escreveu a Odisséia, por mais que contadores de histórias narravam a história contida no livro por onde passavam na época. Por mais que outro escritor tenha começado antes ou sem saber que Homero estava escrevendo a Odisséia, foi Homero quem concretizou e inventou este sonho de uma comunidade inteira. Assim como Santos Drummond inventou o avião e não os irmãos americanos que criaram um estilingue sem trem de pouso. Para fazer uma história é preciso sonhá-la primeiro. Então, sonhe o

que deseje contar e só narre o que tiver a impressão que esteja sonhando.

Se isto fizer sentido, você abriu a sua mente. Isso não é colocar a sua cabeça debaixo de uma britadeira ou se “abrir” para todas as possibilidades do mundo. Mentes funcionam abertas. E como diz o ditado: precisam agir como paraquedas. É nesta abertura, quando se abrem, que você encontra o que deseja contar. E a partir daí, você começa a afunilar a sua história e a caminhar para o seu destino final.



CAPÍTULO 7: LEITORES ANJO

"O contador de história começou a proferir palavras, não porque pensasse que ouviria resposta, mas para testar até que ponto estas palavras se encaixavam e faziam sentido" - Italo Calvino.

Quando começar uma história, não dependa dos leitores finais. Dependendo de outros leitores, antes. Pode ser você e então você precisa saber ler o que escreveu, ler em voz alta, ler até cansar de ler. Depois de você já ter construído algo e tiver mais segurança, apresente o texto para um Leitor Anjo. O que é um Leitor Anjo? É alguém próximo a você, uma pessoa que está curiosa pela sua voz, que sente prazer de trocar e-mails e mensagens pelo Facebook ou que goste de conversar com você. Pode ser um escritor famoso ou uma pessoa próxima mesmo. Mas escolha um leitor que goste de ler. Pode ser um amigo físico, virtual, alguém conhecido ou alguém da sua família, enfim, faça uma primeira pessoa se interessar pela sua história e faça com que esta pessoa leia o que você escreveu ou leia apenas alguns trechos que você esteja em dúvida e que ela possa te alertar de buracos óbvios que você talvez não esteja vendo.

Esta pessoa, provavelmente, deve falar a opinião dela sobre a sua história. Se ela fizer isto, você corre o risco de ouvir muitos palpites sobre o que escreveu. O que você precisa fazer é ouvir tudo o que elas têm para dizer e voltar para o capítulo "Mentes Paraquedas" para te orientar e te ajudar a centrar novamente no seu motivo. É preciso ouvir e não copiar. Outros pontos de vista sobre a sua história podem te ajudar a encontrar o real motivo de você ter decidido compartilhar aquilo que o levou a escrever.

Leitor Anjo é aquele primeiro leitor da sua história. Ouça o que ele tem para dizer. Analise o que você esteja buscando provocar com a sua história e veja a reação deste primeiro leitor. Então, volte a ler a sua história e mude algo se achar necessário. A história irá falar por si no final. Acredite nela.

CAPÍTULO 8: UMA NOVA LÍNGUA

“A Linguagem é um vírus que veio do Espaço” - William Burroughs

Acredito que um parágrafo e até mesmo uma frase de uma história é, na verdade, a palavra de uma nova língua. Eu digo isso, pois uma ideia leva a uma letra que leva a uma palavra que leva a uma frase e que leva a um parágrafo e que leva a uma história. No fim, você diz muito, pois não há uma única palavra para traduzir tudo aquilo. É preciso criar uma nova vibração, uma nova língua. A sua frase ou parágrafo ou história é, na verdade, uma nova palavra dentro da língua. É preciso saber que uma língua tem regras, por isso as histórias tem corpo, precisam se apoiar em alguns conceitos para dialogar a partir daí. As coisas para serem feitas ou ditas precisam de um motivo para acontecer.

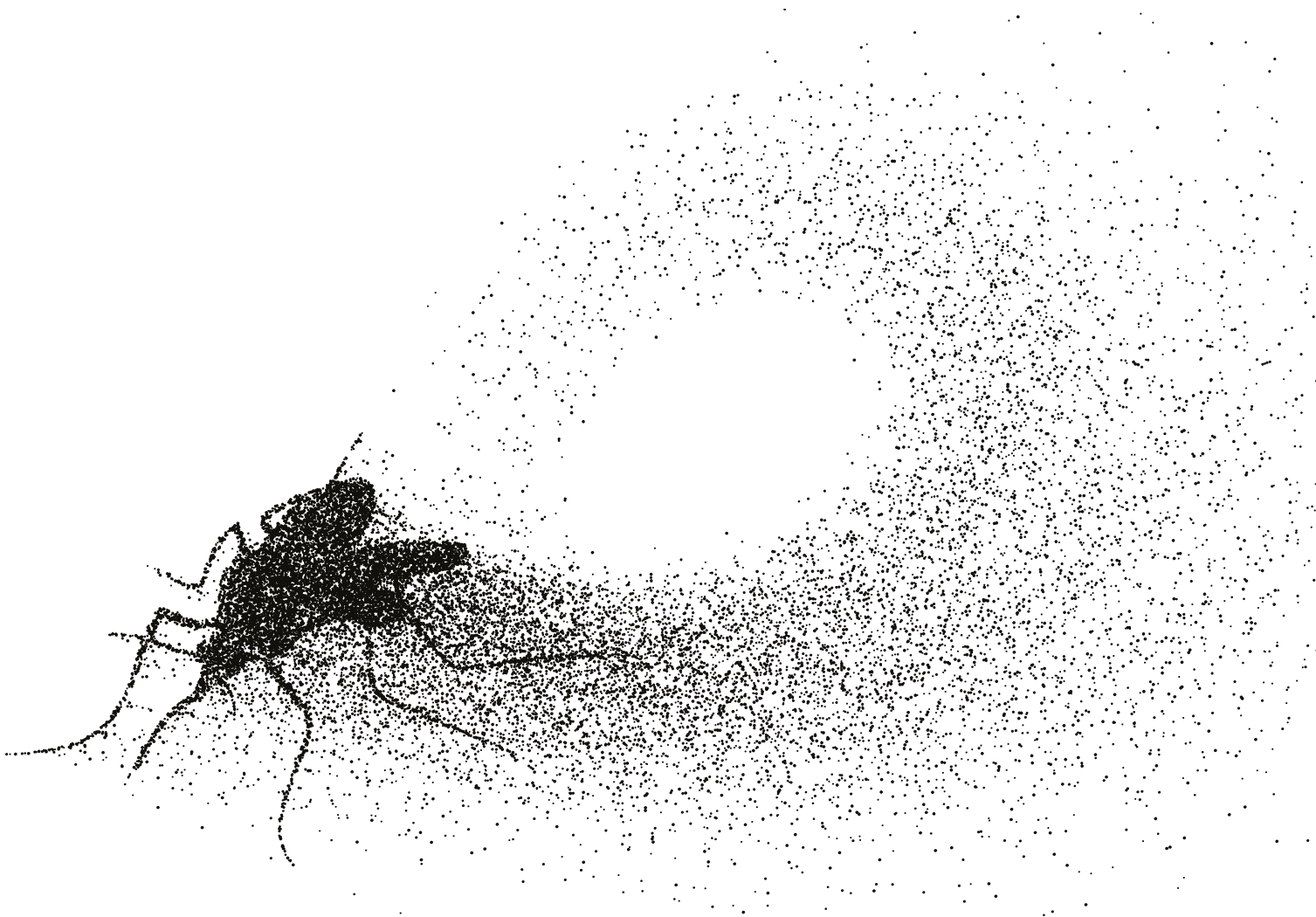
Somos seres de comunidade, mesmo sendo egoístas. Vivemos em grupo, mas na maior parte do tempo e das vezes, por mais que há outras pessoas ao nosso redor, estamos sozinhos. A língua pode não ser o jogo ideal, mas é a melhor coisa que encontramos até agora para tentarmos entender ao menos uma das 3 perguntas gregas: De onde vim? Quem eu sou? Para onde eu vou?

A linguagem literária precisa se adequar ao seu estilo e propósito, sempre! Ela não é uma espada sagrada, uma arte morta de guerra, mas é uma arte feita com vida, que nos ensina a criarmos os nossos próprios sotaques, gírias e jogos.

É preciso, portando, ordenar as palavras certas, de maneiras inusitadas, para criar um novo som, um novo estilo. O escritor Jorge Luís Borges disse certa vez que se o homem ouvir 7 palavras ordenadas em uma certa ordem seria possível ver a face de Deus. Isto é absolutamente revelador sobre

o poder das palavras certas para traduzir mundos. Stanley Kubrick sabia disso quando escreveu “Inteligência Artificial” e colocou cerca de 7 palavras ordenadas, que precisavam ser ditas em uma determinada ordem para ativar e dar vida ao robô adquirido pelo casal responsável por toda o drama da história.

Escolha as suas palavras ou elas te escolherão.



CAPÍTULO 9: DOZE MANEIRAS PARA COMEÇAR UMA CENA

Geralmente as cenas começam com algumas técnicas que se repetem, independente do modelo, gênero ou estilo. Apesar de possuir algumas variações, é comum encontrarmos cenas que começam com:

- 1) Antecipação: Aqui é preciso apresentar um desequilíbrio ou prender o leitor com um detalhe de algo maior vai acontecer mais na frente dentro da história.
- 2) Enigma: Crie um mistério indecifrável para o leitor e, também, muitas vezes, para o próprio personagem.
- 3) Contra-senso: Apresente algo contraditório.
- 4) Descrição: O que está além do que o personagem diz, também fala muito, potencializa ou problematiza os gestos do mesmo. Descrever um cenário ou personagem físico ou psíquico, como uma câmera interna ou externa se aproximando ou se afastando da realidade, pode causar grande atenção para aquilo que você queira contar.
- 5) Situação Reveladora: O personagem é apresentado sutilmente por meio de uma situação. O resultado da situação revela o caráter dele.
- 6) Fora da água: O narrador ou personagem não se adapta ao ambiente ou uma determinada situação que está inserido e isso é o grande mote para começar.
- 7) Situação de conflito: Existem dois tipos de conflito, que eu descrevo no capítulo 10 deste livro. Você pode escolher e apresentar um destes conflitos

logo nas primeiras linhas da cena.

8) Direção Inesperada: Você descreve algo que parece ser alguma coisa e termina com uma surpresa. A partir deste momento, em que você conquistará a atenção do leitor, você pode contar a sua história.

9) Simples e Concreta: Não complique. As pessoas ao seu redor precisam entender sobre o quê você está dizendo (mesmo que seja uma língua inventada). Elas precisam visualizar algo.

10) Ouvinte: Alguém está ali justamente para ouvir o que está sendo contado. Nós nos identificamos com este ouvinte. Ele pode interferir na cena, quebrando objeções, ou simplesmente reagir a uma situação ou somente ouvir e se transformar com o decorrer da cena ou da história.

11) Discurso Direto: Iniciar a cena com a notícia de um jornal, com trechos de reportagens de diferentes canais, com uma análise de algo por um apresentador, com um e-mail, uma mensagem na televisão, uma notícia, enfim, com algo que esclarece o Reconhecimento da situação que iremos ver personagens inseridos.

12) Falso Começo: A situação inverte totalmente do seu aparente propósito inicial.

P.S: Volte aqui sempre que sentir aquele branco, mas que mesmo assim esteja com vontade de escrever e elaborar uma situação ou um pensamento novo no formato da sua história.

CAPÍTULO 10: AÇÃO DRAMÁTICA

Basicamente Ação Dramática é a vivência de uma tensão entre dois opostos e o resultado deste embate. Duas tensões se chocam e produzem um resultado inesperado. A surpresa e a emoção é o fruto desta semente. Cada micro pedaço da cena deve possuir uma tensão. Este conflito pode ser pontual e provocado por uma antecipação. Se o objetivo de uma história é conduzir o leitor ou ouvinte até o desfecho dela mesma, então o seu objetivo é criar um conflito que sustente não somente a história, mas cada pedaço da cena. Em essência, existem 2 Tipos de Ação Dramática que te ajudarão e pensar quando for escrever a próxima palavra das suas linhas:

1 - Ação Dramática Conhecida: Os participantes da trama conhecem o que se passa.

2 - Ação Dramática Desconhecida: Nem todos os participantes da trama conhecem o que se passa.

Um Segundo Ponto importante para se falar sobre a “Ação Dramática” é que este embate, entre os dois opostos, provoca, no ouvinte ou no leitor, um desejo de fuga, por apresentar um conflito e provocar neles desejos de resolução. Se houver uma peça fora do lugar, nossa atenção estará ganha. Fazer o leitor solucionar o motivo final que levou as ações acontecerem é trabalhar com as Possibilidades de uma cena. Ao provocar possíveis pontos de resolução por meio da ação dramática (que deve literalmente conduzir cada passo da sua história) você poderá escolher o trecho seguinte com muito mais impacto.

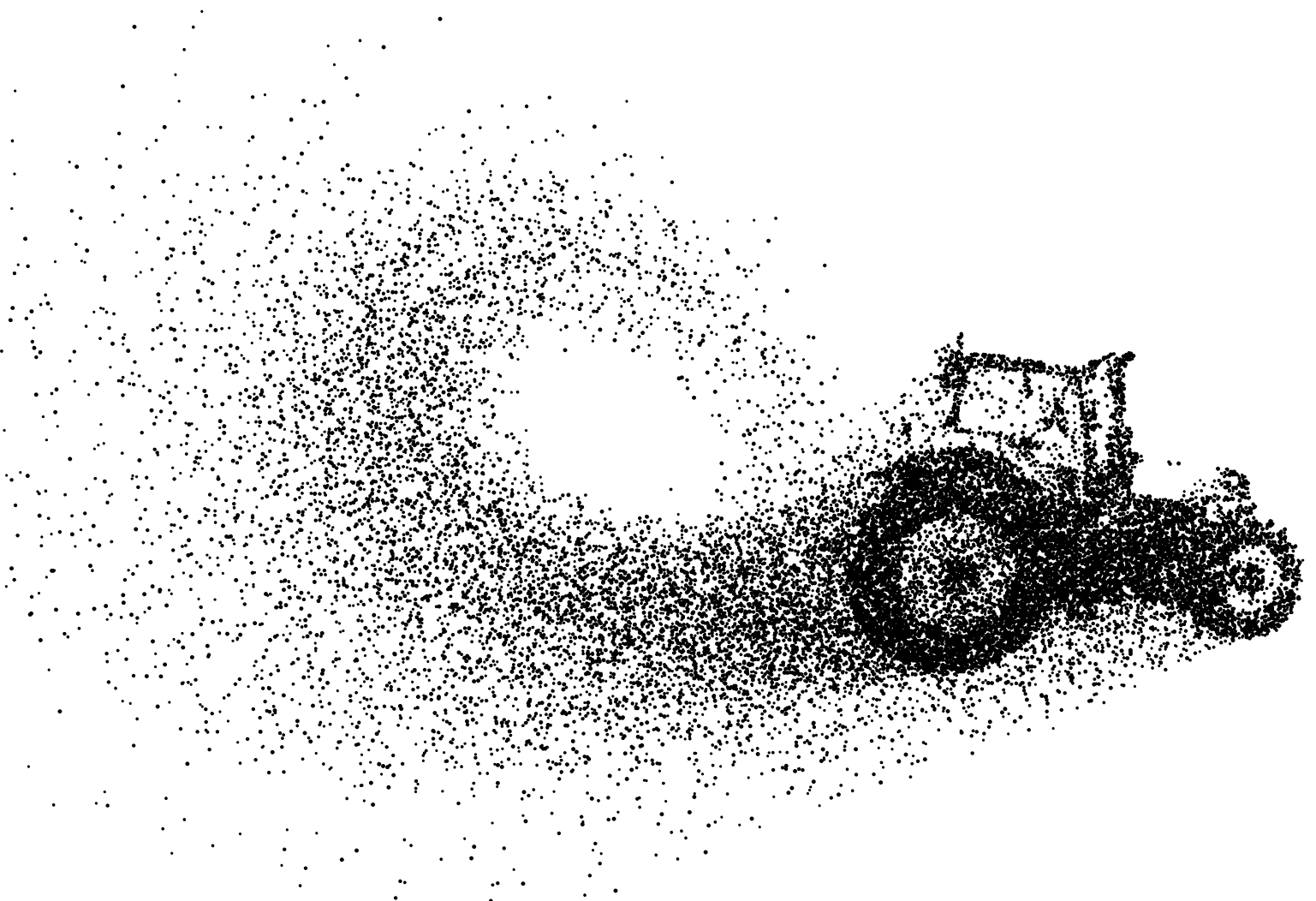
CAPÍTULO 11: DESMEDIDA

Uma coisa importante que ninguém te contou sobre a criação de uma história é que é preciso haver uma DESMEDIDA anterior do personagem, que faz com que ele não consiga obedecer as leis do seu mundo. Você pode imaginar até o Frodo sendo “desmedido” e saindo para se aventurar pelo mundo afora ao invés de ficar em casa. Ou até mesmo uma jornalista que se envolve com o entrevistado ou uma pessoa cheia de si que sofre um acidente e fica sem o movimento das mãos. Ao se deparar com uma situação, fruto desta desmedida, você poderá apresentar todos os outros problemas do seu personagem, da sua história. Este é o problema fora da ordem natural das coisas. Somente pensando através da DESMEDIDA. Só por meio deste vértice é que você saberá quem é este peculiar personagem que você pretende apresentar. A medida para os gregos era algo muito importante. O equilíbrio era altamente valorizado. A falta de medida faz o herói trágico “agir nas escuras”, pois os deuses, de castigo, provocavam a cegueira da razão em quem vivia, na pele, estes descuidos. Esta cegueira leva, geralmente, o personagem para um momento de revelação.

Se, ainda, este momento, resultar em 2 tipos de sentimentos, você acabou de vivenciar ou provocar uma CATARSE, que é a junção de: Primeiro, um sentimento de TERROR, pois o que foi mostrado também pode acontecer com você (se orquestrado de uma determinada maneira); e segundo, de PENA, pois o infortúnio não era merecido. Ou seja: apesar dos pesares, o personagem não mereceria passar por “aquilo” e se você não tivesse recebido este alerta, isso possivelmente poderia acontecer com você de alguma maneira em algum momento.

CAPÍTULO 12: COMPLEXO

O ideal é você revelar uma situação que seja um complexo de coisas. Por isso, planeje a sua história. Faça esquemas das situações. A arte da escrita também reside na arte de saber empilhar pratos e rodar eles com uma vareta em cima de um monociclo. Desejarei sempre sorte na sua empreitada.



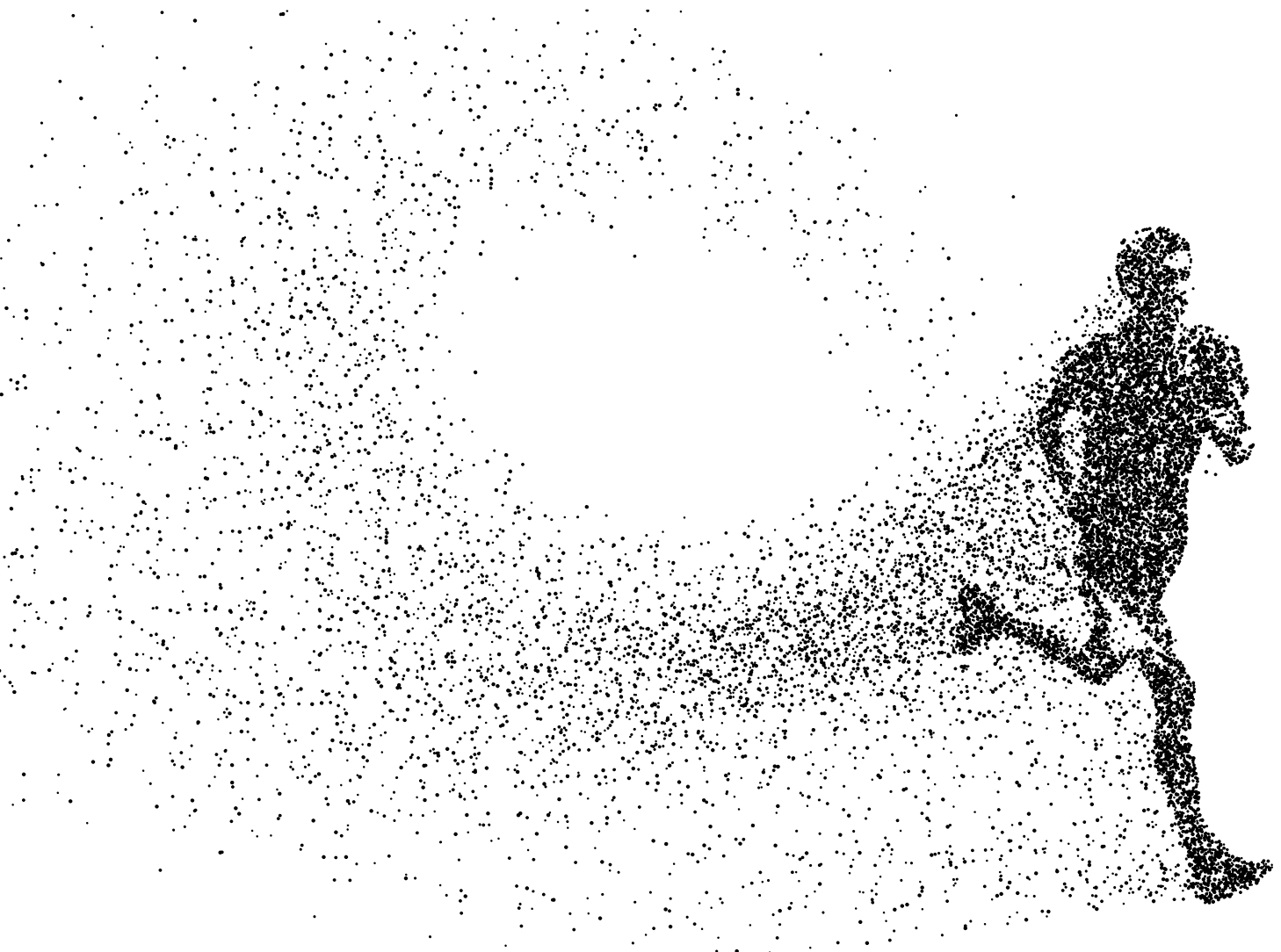
CAPÍTULO 13: OBJETIVOS

Cada história carrega um local, que carrega os habitantes deste local, que carrega uma língua, que age e reage dentro de um tempo e que forma toda a estrutura da história. Portanto, cada história possui os seus objetivos. Sabendo disso, o mais importante é você deixar claro o quê estes objetivos representam dentro da sua história. Não é possível existir somente uma meta dentro da narrativa. É preciso de um motivo para atingir determinando resultado ou ao menos fazer o personagem sair de onde está para chegar nos seus objetivos.

Cada povo possui o seu modo de ver o mundo. Cada universo age e reage de um jeito. Apresentar estes detalhes das ações fazem parte dos objetivos de uma história. É do detalhe que o todo se revela e é somente a partir de uma semente que é possível criar um novo universo plausível para o acesso de outras pessoas que queiram se envolver e, também, se identificar com os objetivos de mundo da sua história.

CAPÍTULO 14: CENÁRIOS DE TRANSIÇÃO

Além dos cenários da história, é importante colocar, entre as partes da sua cena, Cenários de Transição. São cenários de passagem comum aos cidadãos reais, fora do jogo da aventura, e que familiarizará e introduzirá, ainda mais, o seu personagem.



CAPÍTULO 15: DO PRANTO AO RISO

Existem duas coisas que uma história provoca: tragédia ou comédia.

A situação trágica pode ser resumida pela palavra luto. Na situação lutuosa, o sujeito se recolhe, trazendo, para dentro de si, objetos e objetivos que conseguiu recolher do que foi perdido. A história é introjetada dentro do sujeito para ser incorporada a ele. Após introjetar, ele projeta a história junto com o seu caráter. Histórias possuem impactos poderosos e por isso é preciso saber muito bem o propósito final do que deseja passar. O que está escrita independe de seu autor, por isso a importância de ser o mais coerente possível consigo mesmo, com as suas paixões, com a sua visão de mundo, com o domínio das ferramentas de escrita e sobre a experiência literária em si. Se pudesse acrescentar algo seria para você manter o divertimento da linguagem durante este percurso...

O segundo tipo de arte seria a busca pelo riso. Infelizmente, o texto sobre a comédia que Aristóteles escreveu não chegou até nós ou este teria sido o primeiro Guia para estruturar uma boa comédia. A princípio, a comédia possui a função de alívio de tensões. Em um outro plano, este alívio pode significar um ataque velado ao que tenciona o narrador/personagem da história. Ou seja: Temos a Comédia de Erros: para rirmos da nossa falta de perfeição; das repetições dos erros cometidos diariamente por distrações; do nosso papel de vítima dentro do injusto mundo e da nossa ignorância diante das atrocidades que acontecem na esquina ao lado. Existe também a Comédia Cínica: feita para atacar o opressor; para criar um inimigo comum e atirar pedra junto com o público. É feita para zombar; tirar sarro mesmo, enfim, aliviar a tensão, fazer rir e causar polêmica.

Como tudo, existem os extremos e os pontos e níveis de encontro entre estas duas polaridades. Portanto, se preferir: Comedimento. Faça o seu

público se emocionar, se identificar com o ponto de vista da sua história. E também faça o seu público rir um pouco neste percurso. Misture o trágico e o cômico. Você não precisa provocar uma disputa direta entre os dois. Se você se identifica mais com tragédias, busque aliviar estas tensões dentro da sua história ou relato. Se você escreve textos de humor, acrescente uma dose trágica, sem ruir o alicerce cômico fundamental do que esteja escrevendo. Prazer comedido pode ser prazer dobrado.



CAPÍTULO 16: OPOSTOS

Quanto mais você trazer para a luz os opostos dentro da sua história, mais claras serão as metáforas de mundo criadas pelo universo ficcional.



CAPÍTULO 17: ENCONTRE A SUA PRÓPRIA VOZ, O SEU PRÓPRIO ESTILO

As técnicas literárias podem te orientar a encontrar o seu estilo em dois dos três passos necessários para atingir isso.

Primeiro, você deve se ater aos ritmos que a sua escrita provoca. Saber que você pode exercer o controle na musicalidade da sua narrativa, alterando o ritmo entre tempos fortes e tempos fracos, por vezes bruscamente, outras, de maneira mais harmônica, você estará no caminho certo para a construção do seu estilo. Este é sem dúvida um dos momentos mais importantes do processo literário. Encontrar a sua voz dentro da história é encontrar a linha certa para falar sobre algo que está aqui e lá ao mesmo tempo. Será muito mais fácil a sua escrita a partir deste ponto. É interessante pensar a escrita como música e as palavras como notas musicais. Temos um número limitado de sentidos e construímos coisas que estão além daquilo que estamos dizendo. Você não precisa passar por todas as velocidades para produzir um ritmo. Pequenas variações podem produzir grandes efeitos. Caminhar para encontrar a própria voz só é possível escrevendo. Como qualquer outra arte, exige treino. Não queira alcançar a perfeição de algo para começar a praticar. A partir do momento em que você treina a prática de construção de histórias, você tem maiores chances para desenvolver a maior habilidade de todas que é a habilidade de expressão. Treinar o ritmo de uma história é dialogar com o tempo. Pontue os momentos precisos. Coloque pausa na sua música. Para existir música é preciso ter pausa também. Alimente os momentos de tensão. Produza a sua paz nos momentos de calma. Esconda bem um enigma antes de começar a apresentar as primeiras pistas. Amarre muito bem as partes. Faça cortes bruscos se for necessário. Mas costure o Ritmo e a Harmonia da sua história.

Existe um terceiro elemento que é a Voz pessoal de cada autor. Cada pessoa possui a sua própria voz e é precisa treiná-la para dominar. A linguagem

não é algo calmo de se domar. É preciso uma luta constante para que a história não se perca entre as palavras. Por isso, o seu canto, a sua voz, vai dar todo o sentido ao Ritmo e a Harmonia da sua história.



CAPÍTULO 18: PONTO DE VISTA ORIGINAL

Albert Einstein comprovou que o tempo de duas pessoas coincidiria se elas estivessem em repouso uma em relação à outra, mas não se estivessem em movimento. Provou que a base da teoria da relatividade reside na questão do ponto de vista. A teoria dos gêmeos mostra isso. Se um dos irmãos viajasse sozinho na velocidade da luz pelo espaço e voltasse para a terra, o seu outro irmão estaria velho e o viajante teria envelhecido poucos segundos. Este movimento relativo entre dois corpos distintos nos importa tanto para criar ações dramáticas, tanto para ressaltar a importância do ponto de vista da história.

Os personagens precisam criar para a platéia uma janela para o que se passa. Quem criar a melhor janela, seja no mundo da história como no mundo dos negócios (Bill Gates/ Steve Jobs), ilumina para um maior número de plateias a sua mensagem. Além de definir o público, para quem você quer dizer, você precisa definir qual é o ponto de vista de partida que a história será contada. Henry James escreveu “Pelos Olhos de Maysa”, para contar uma história com o ponto de vista de uma garotinha. William Faulkner criou a mente de uma pessoa com problemas e transcreveu como seria o raciocínio desta singularidade. Guimarães Rosa escreveu que devemos enxergar o mundo pelos olhos de um pássaro. Então, façamos isso. Mude o seu ponto de vista, não só a maneira como você anda na rua. Enxergue com os olhos de outra pessoa ou objetos. O Ponto de Vista é uma singularidade, é o Buraco Negro no universo literário. Encontre ou invente um ponto de vista inusitado para contar a sua história.

Para que este ponto de vista aconteça de uma forma plena, ele deve edificar a própria estrutura do enredo da sua história.

CAPÍTULO 19: UM POUCO SOBRE ESTRUTURA

Gostaria que você pensasse um pouco comigo sobre as seis estruturas que podem te ajudar na construção de uma história. Você pode fazer o rearranjo que quiser, usar em toda a estrutura da sua criação, mesclar ou alterar uma destas estruturas durante a construção de cenas. O importante é você entender e dominar estas ferramentas para construir o jogo que desejar:

Estrutura simples:

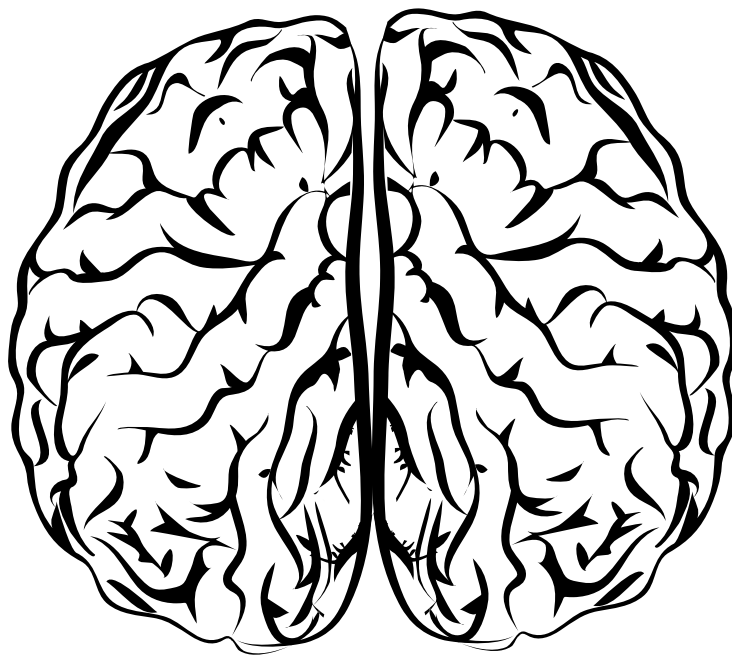
- 1) Linear: A história acontece de uma maneira linear.
- 2) Binária: A estrutura da história é contada sobre dois pontos de vista, duas verdades.
- 3) Circular: A forma da história volta ao mesmo ponto diversas vezes.

Estrutura complexa:

- 1) Inserção: A narrador interfere o tempo toda na história por meio dele ou do personagem.
- 2) Fragmentada: A narrativa é contada em pequenos pedaços, mas pelos fragmentos é possível construir a história.
- 3) Estrutura Polifônica: A forma dos textos ficam arquitetadas de tal forma, que mais lembram uma escultura de vidro tridimensional feita com pedacinhos de mosaico com um sol brilhante no meio.

CAPÍTULO 20: PACIÊNCIA

Para a maioria das pessoas, as coisas não acontecem de uma outra para outra. É preciso dar atenção ao seu desejo para que ele conquiste o que precisa. Portanto, conte novas histórias sempre que possível. Não espere o palco ideal para que elas possam se encaixar. Crie as suas criaturas para que os palcos nas mentes do público se encaixem com a sua criação. Paciência é algo fundamental para a sua história crescer normalmente, sem que ela parece um monstro com vários retalhos de bilhetes escritos no tempo. Escreva e cuide das histórias como os jardineiros cultivam um bonsai. Olhe para a sua história e visualize com clareza o que pretende dizer. Depois disto, acompanhe o percurso imaginado e improvise, criativamente, para não se desviar do seu caminho.



CAPÍTULO 21: TEMA

O tema deve ser a chave de comando para a sua história. Nada deve se desviar dele. Todos os elementos devem gravitar, sendo atraídas ou repelidos, pelo tema. Além disso, o tema escolhido te ajudará a não fugir do propósito da sua história.

Tem um fato que aconteceu e que conta o caso de um jornal em uma pequena cidade no interior dos Estados Unidos. O tema deste jornal era uma frase de comando que dizia que as reportagens e os artigos publicados tivessem o máximo de nomes possíveis dos habitantes locais dentro de cada parágrafo. Era uma estratégia de sobrevivência. Um certo dia (vou inventar aqui), uma mensagem mundial muito importante precisava ser dita para aquela pequena população. Mas também havia uma outra matéria que era uma entrevista com o barbeiro da região contando sobre os clientes que ele atendeu naquele dia. Era uma escolha difícil para os editores: dar uma notícia mundial importante ou segurar firme o propósito do jornal? Para piorar, o dono do jornal havia ido ao zoológico e estava sem telefone celular. O horário para o jornal ir para a gráfica se aproximava e todos começaram a ficar desesperados. Qual matéria você acha que foi escolhida pelos responsáveis naquele momento pelos responsáveis no momento?

As pessoas podem ser diferentes, mas se elas estiverem em uma situação de conflito que tenha um motivo claro por trás, elas saberão agir. Você lembra um dia diferente do outro, não é todos os dias a mesma pessoa. Se tiver uma frase de comando por trás das suas ações e das criações das suas histórias, você não será atrapalhado pelo seu estado de espírito. Tenha um tema para as suas histórias. E faça de um toque da companhia a uma passeata Gay, por exemplo, dialogar com a frase de comando que orienta um Escritor de Histórias.

CAPÍTULO 22: ENREDO

O enredo é uma rede viva de entrelaçamento dentro de uma narrativa, que está ligado a tudo e onde tudo se desenvolve. Ele apresenta as situações de conflito (ação dramática) que possibilita toda a dinâmica para a narrativa.



CAPÍTULO 23: OS 4 TIPOS ESTRUTURAIS DE PERSONAGENS

Organizei uma pequena tabela com os 4 tipos de personagens que devem existir dentro da sua história para você se orientar:

Protagonista: Deve causar uma empatia catártica positiva. Ponto de vista principal da história. Este ponto de vista se alterna ao longo do desenvolvimento, mas o ponto de vista do protagonista ocupa a maior parte do enredo.

Antagonista: Deve causar empatia catártica negativa. O inimigo pode ser um humano ou uma força sobre-humana.

Coadjuvante: Espelham os traços do herói e do antagonista. Socorre intencionalmente ou não os traços de cada um.

Coro: Personagem que não altera o curso da história. É um comentador, um ponto de ligação entre partes da trama.

CAPÍTULO 24: OS 4 TIPOS PSICOLÓGICOS DE PERSONAGENS

Difícil pensarmos a história sem um personagem. É necessário um protagonista para fazer com que a narrativa caminhe em seu rumo. Seres inanimados, animas, humanos, extra-humanos, fábulas (com animais humanizados) e Apólogos (com objetos humanizados), seja o que for, toda história possui um personagem com características humanas.

A origem da palavra Personagem significa Máscara para Soar. Ou seja: o Personagem é uma entidade detentora de uma voz. Para ser um bom personagem, é preciso coerência. Seja quem ele for, faça agir por conta própria dentro das circunstâncias que os revelam. Existem alguns tipos de personagens, baseados nas leis da personalidade de Carl Gustavo Jung, que podem te ajudar a identificar quem é quem dentro da sua história. Por ser uma “máscara” o personagem pode “alterar de máscara” ao longo da história. Faça isso de uma forma coerente e clara.

- 1 - Personagem de Pensamento
- 2 - Personagem de Sentimento
- 3 - Personagem de Sensação
- 4 - Personagem de Intuição

CAPÍTULO 25: OS 3 NARRADORES

Existem, basicamente, três tipos de escolha para o seu “eu narrativo”.

1 - Narrador Heterodiegético: O narrador não é personagem da história. Ainda que seja um narrador que se intromete na narrativa.

2 - Homodiegético: O narrador é personagem, mas não protagonista. É alguém que acompanha os fatos mais como testemunha.

3 - Autodiegético: O narrador relata a história como sendo ele mesmo o protagonista da situação. O relato é em primeira pessoa e as narrativas podem possuir características autobiográfico.

CAPÍTULO 26: O TEMPO

Espero que você use este Guia para ligar os pontos da sua história. Talvez você já faça tudo isso, talvez você faça isso de maneira inconsciente, ou talvez esteja descobrindo tudo isso agora, mas é muito importante trazer para a luz o máximo de informação possível para que você lembre a sofisticação que é o domínio da linguagem que todos nós já conhecemos.

Uma das ferramentais mais emocionantes para criar boas histórias é a manipulação que podemos fazer do tempo. Você pode antecipar ou adiar algo. Você pode resumir ou enrolar algo. Como em um sonho, você deve condensar e dilatar o tempo da sua história.

Saber que a experiência temporal pode ser minada por dentro te dará a possibilidade na criação de cenas emocionantes.

CAPÍTULO 27: CENÁRIO

A partir do momento que você tiver um tema, um motivo ou algo que o leve a escrever, tudo deverá circular e gravitar dentro deste “propósito inabalável”. Quando for descrever ou mostrar um cenário, pense que ele pode ser tanto ponto de encontro como também ponto de fuga dentro da história. O cenário pode causar mais tensão, como pode também aliviar a situação. Lembre que o personagem está inserido em algum “lugar” e este espaço carrega inúmeros significados em paralelo da história que você deve ressaltar.

Imagine uma cena que começa em um jardim e termina em um quarto em chamas. Se esta for a sequência da cena, você conseguiu uma das características fundamentais de uma narrativa que é a transformação dela. Ou seja, tudo nela pode e deve se transformar. Você pode começar em um quarto em chamas e terminar em um jardim. Ou do jardim até o quarto em chamas.

Nesta transformação que queremos usar como exemplo, você pode fazer com que o cenário dialogue com a cena, narrando um momento de paz que é transformado em um inferno (ou vice versa). Se for um assassino que sequestra ou seduz alguém em um parque público, podemos dizer que o ponto de vista do cenário é da personagem sequestrada, pois a sua vida estava em paz (jardim), mas foi transformada em um inferno (quarto em chamas). Portanto, o cenário nos ajuda também a pensar sobre o ponto de vista da história.

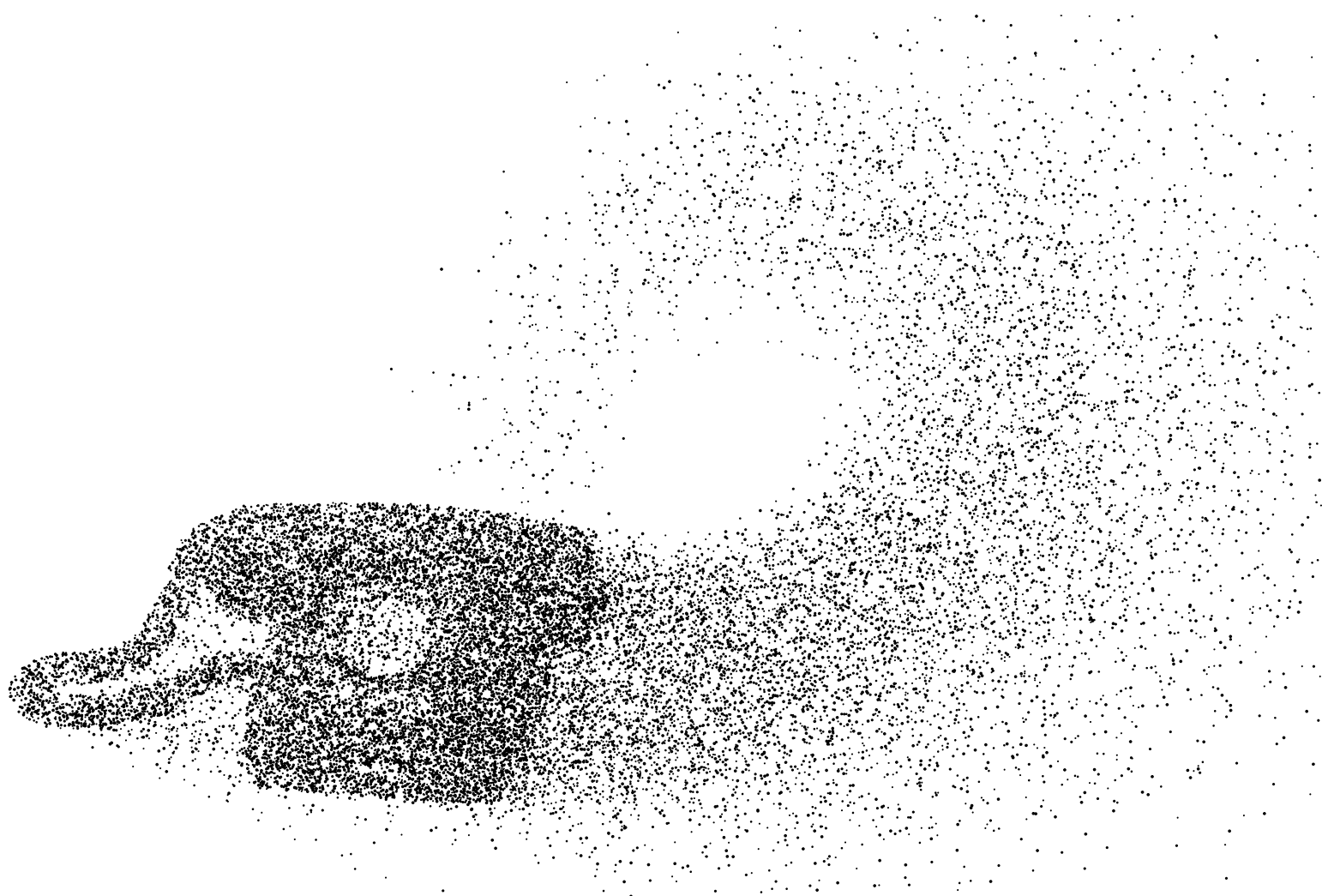
Além de dialogar com a cena, o cenário poderá contradizer a situação. No jardim (paz), pode ocorrer um assassinato e, no final da cena, o assassino esteja tranquilo apagando o fogo (inferno) em uma casa, pois a sua profissão é feita para salvar vidas. Neste caso, temos uma cena que começa no inferno (jardim) e se transforma em paz (salvar vidas). Mas como o ponto de vista é do assassino, fixamos o cenário do jardim como uma imagem de tormenta

e no cenário do fogo queimando um quarto uma imagem de tranquilidade. Pense em transformações. E pense que o seu cenário pode ou não dialogar com a cena.

Cenário também é figurino. O importante é você criar imagens que potencializem ou que contradizem o tema da cena e a personalidade do seu ponto de vista. Jogue com esta ambivalência e crie códigos originais dentro da história.

Se tiver consciência disso, você pode se divertir muito mais na criação de suas histórias.

P.S: Uma outra função do cenário é antecipar algo que está por vir. Ao antecipar algo, ele cria tensões e prende o ouvinte para o que irá acontecer em seguida.



CAPÍTULO 28: DIÁLOGO

Aqui é o mais importante para escolher sobre o personagem, pois cada universo se traduz pelo o que ele diz (verbalmente e corporalmente). É a partir desta expressão do homem que reside todo o entendimento e desentendimento dele mesmo. Colocar em palavras o seu próprio mundo é o mais profundo que um personagem pode fazer, pois ele existe pelo o que ele fala. A fala deve acertar no alvo ou ao menos encostar na estrutura temática da história. Isso elevará o seu diálogo em uma força dez vezes maior. Se o que é dito para alguém, também é dito para o tema principal da história, você cria um tiro de canhão ou de flauta todas as vezes que os seus personagens forem dizer alguma coisa. Faça eles dizerem coisas e passar por situações que dialoguem com o tema central da sua história.

O diálogo acontece no espaço e no tempo. Então, se você sabe dominar a criação de cenários e já treinou para manipular o tempo dentro das suas histórias, você pode criar narrativas e diálogos híbridos a partir do jogo desta estrutura.

Em peças de teatro, novelas para rádio, roteiros para cinema e poesia, os diálogos ou monólogos (que são basicamente diálogos sem resposta imediata) são o foco principal de trabalho de um escritor de histórias. No caso da narrativa, personagens costumam passar menos tempo falando e mais tempo agindo ou pensando. Quando dizem, devem trazer para a superfície toda a força de quem eles são.

CAPÍTULO 29: AS BONECAS RUSSAS

Sempre me chamou a atenção aquela escultura de bonecas russas que mais parecem um brinquedo. Este objeto constitui-se de uma boneca com um corte de 360º no meio que se solta e pode ser encaixada novamente. Dentro da primeira boneca há uma outra boneca semelhante, só que menor, que carrega outra boneca dentro dela e assim por diante. Podem existir de 2 a 12 outras bonecas no esquema todo, por exemplo. Se você tirar todas as bonecas e colocar uma ao lado da outra, veremos a mesma imagem da escultura em diferentes tamanhos. Acredito que todas as histórias carregam esta sensação. Viemos de milhares de anos e não vamos ficar aqui muito tempo e há milhares de anos ainda por vir. Mesmo que todo o tempo pareça semelhante, as bonecas são diferentes. A metáfora é para dizer que na hora de escrever, imagine que, seja lá qual for a sua história, o que você pretende contar já aconteceu e também pode acontecer de maneira semelhante no futuro. O fato é: o acontecimento é praticamente o mesmo, mas é inédito.

Como uma boneca russa, há outras antes dela e outras na sua frente, mas todas são diferentes e inéditas entre si. Você deve focar no momento da sua história, em uma “boneca russa” da sua história, mas não deve esquecer que esta boneca veio de algo e há outras ainda que a sucedem. Crie o seu universo com esta linha de tempo, focalizando em apenas um momento (sem esquecer que existiram os anteriores e existirão os seguintes), e você verá cada detalhe deste seu planeta seu criar uma vida quase que real.

CAPÍTULO 30: REVELAÇÃO

Uma das técnicas que sempre funcionam na criação de uma história é a estrutura de Revelação. Você oculta tudo e vai mostrando o que deseja mostrar aos poucos. Você pega a imagem de um quebra cabeça e embaralha as peças, deixando apenas o ponto inicial e o ponto final da história prontos. Durante o percurso, você vai preenchendo esta imagem aos poucos. Até para criar um quadro surrealista você precisa se planejar. Então, saiba da imagem que você pretende revelar no final. Você precisa conhecer ou ser detentor de algo antes de poder mostrar para alguém. Imagine a sua imagem e depois comece a construir os primeiros traços dela antes de colorir e acrescentar os detalhes. Neste ponto, a escrita possui uma estreita relação com a prática do desenho. Você transforma uma imagem em figuras geométricas para “encaixar” a imagem no papel. Você deve transformar a sua história em diferentes “marcos de imagem” e colocar outras situações no meio. Revele a sua história aos poucos, crie mistérios sem criar enigmas chatos de desvendar. Revele o seu personagem aos poucos, mostre ele por contradição, frustração ou não as expectativas do público. A história precisa falar por si só. Revele o seu cenário aos poucos, crie uma narrativa de pano de fundo se utilizando deste recurso. Guarde o fim para o final, para o momento em que a estrutura da história será revelada, em que todos os personagens não voltarão a ser mais o que eles eram e todo o cenário e mitologia já se transformou. Construa o seu castelo de cartas e faça com ele o final que desejar.

CAPÍTULO 31: PALAVRAS IMAGENS

“Palavras são imagens que nos faltaram” - Manoel de Barros

Palavras provocam a imaginação do leitor ou do ouvindo. Toda e qualquer pessoa possui a capacidade de fazer o outro imaginar, criando coisas que não existem a partir de um ponto de partida. Saber disso é você usar as suas palavras para provocar a imaginação criativa para a sua história e apresentar uma inovação inimaginável (para você e para o outro).



CAPÍTULO 32 : A PROVOCAÇÃO DO MISTÉRIO PELAS LACUNAS

Quando começamos a imaginar algo e o fluxo de construção da formação desta nova imagem se cessa, é possível criar lacunas de atenção na cabeça das pessoas que estavam imaginando a sua história. Se você conseguir criar buracos permanentes na cabeça do ouvinte, você provoca uma necessidade dele em preencher este espaço. O dramaturgo Harold Pinter, vencedor do prêmio, era o rei deste princípio. Ele mesmo declarou, em uma entrevista, que criava estes buracos justamente para as pessoas caírem neles. Os textos deste autor são feitos de lacunas intermináveis. E isso fez com o escritor criasse uma das obras mais interessantes e inovadoras da literatura. Recomendo fortemente a leitura da peça "O Quarto". Leia este espetáculo e amplie a sua noção sobre a construção de lacunas dentro de uma história.



CAPÍTULO 33: TEORIA DA ANUNCIAÇÃO DO FALSO ACONTECIMENTO

É comum vermos cenas anteriores prepararem algo para a cena seguinte. Não precisam ser cenas sucessíveis, elas podem estar embaralhadas. Mas, aplicar esta teoria passo a passo, cena a cena, é também elaborar um emaranhado complexo de significado. E como ela pode ser implementada na sua história?

É simples. Você precisa criar uma cena anterior, não de muito impacto no desenvolvimento da história, mas que anuncia um risco de mudança. Por exemplo: se algo trágico e acidental for acontecer na cena 2, você cria na cena 1 uma anúncio deste acontecimento, como o personagem caindo na rua e se machucando, mesmo se ele estiver distraído ou feliz por ter ganho na loteria.

Resumidamente: Se você não mudar a direção antes do novo caminho, você continuará na mesma estrada por não conseguir fazer a próxima curva. Na prática: Você cria na cena anterior um acontecimento para revelar algo transformador para a história em seguida.

CAPÍTULO 34: SIMPATIA x EMPATIVAS

Não basta o seu personagem ser um figurão, uma pessoa gente boa ou bom de conversa. Simpatia não gera automaticamente empatia, palavra fundamental quando você pensa no engajamento da sua história na imaginação do leitor ou do ouvinte. Simpatia é somente você se conectar a uma outra pessoa, se identificar com alguns traços, querer esta pessoa por perto ou mostrar para os amigos. Empatia é a capacidade de abertura que este alguém tem para nos colocarmos no lugar dele. É literalmente colocar o sapato de uma outra pessoa, se colocando no lugar dela por alguns momentos. Só por meio da empatia que os seus personagens provam que é possível fazer com que a sua história sobreviva por mais tempo. É por meio do personagem que você irá atingir o sistema límbico do espectador, provocando nele informações sensitivos/sensoriais, onde será atribuído um conteúdo afetivo, por parte dele, a estes estímulos. Desta forma, a informação é armazenada com as memórias já pré-existentes, provocando a busca e a produção de uma resposta emocional adequada para a situação.

CAPÍTULO 35: A JORNADA DO HERÓI

Acredito que uma das técnicas mais importantes para a construção de uma história é conhecida como "A Jornada Do Herói". Falo isso, pois esta ferramenta não foi fruto da invenção de alguém, mas fruto de uma observação. Ninguém criou os doze passos do herói. Eles foram observados em diferentes grupos culturais de diferentes épocas. Há um livro fundamental sobre isso (além dos clássicos) intitulado "A Jornada do Escritor", de Christopher Vogler. Basicamente, o livro conta sobre os 12 passos do herói, sobre aquele que se transforma ao longo da aventura e passa por diferentes cenários e situações, enfrentando conflitos, desenvolvendo habilidades, falhando e conquistando o objetivo não apenas dele, mas de um grupo inteiro. Gostaria de deixar um resumo aqui sobre "A Jornada do Herói" para você se orientar no percurso da sua escrita.

A Jornada do Herói é uma estrutura que deve ser adaptada e ocupada pelas diferentes histórias de cada indivíduo e cultura. Não é patente de nenhuma corporação.

A estrutura a seguir deve passar quase despercebida. Os valores que cada uma destas etapas representam é que são importantes na construção da sua história.

1º Os heróis são apresentados no MUNDO COMUM;

2º Recebem o CONVITE PARA A VENTURA com grande surpresa;

3º Primeiro, ficam RELUTANTES OU RECUSAM O CONVITE (quando não são jogados para dentro do Mundo Especial forçosamente);

4º Num Encontro com o MENTOR são encorajados a fazer a...;

5º TRAVESSIA DO PORTAL e entrar no Mundo Especial de cabeça, com força, onde...;

6º Encontram TESTES, ALIADOS E INIMIGOS;

7º Na APROXIMAÇÃO DO DESAFIO FINAL, entram no clímax;

8º Onde enfrentam a PROVAÇÃO SUPREMA e vencem o desafio;

9º Ganham a RECOMPENSA;

10º São perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum;

11º Chegam na RESOLUÇÃO SECUNDÁRIA, onde algo faz com que eles quase morram (pode ser a morte simbólica de algo também). Então eles passam pela RESSURREIÇÃO e são TRANSFORMADOS pela experiência;

12º Chega então o momento do RESULTADO DA RECOMPENSA, a bênção ou o tesouro que beneficia o mundo comum e, quem sabe, os seus heróis.



CAPÍTULO 36: 16 FERRAMENTAS PARA A ESCRITA DE ROTEIROS E PEÇAS DE TEATRO

Existem algumas regras fundamentais para você escrever e organizar a escrita de peças de teatro e roteiros. Estas técnicas se encaixam perfeitamente na construção de narrativas também. Se você compreender a função destas diferentes ferramentas, você poderá usar em qualquer história que for produzir. Ter consciência do quê você deseja fazer é fundamental. Preencha a sua história com técnicas de escrita e as faça se sustentar até o final.

- 1 - Descrição de Movimento
- 2 - Descrição de Intenção
- 3 - Nomes de Personagem
- 4 - Diálogo Ping-Pong
- 5 - Diálogo Fragmentado
- 6 - Diálogo Circular
- 7 - Discurso Poético
- 8 - Nuances de Polaridade
- 9 - Situação ou Contexto (velado ou explícito)
- 10 - Limpeza de Chaminé (Monólogo Vômito)
- 11 - Frase que Descreve uma Ação
- 12 - Frase que Demonstra uma Ação
- 13 - Frase de informação de endereço
- 14 - Discurso no presente com o tempo acelerado
- 15 - Discurso no presente com o tempo acelerado
- 16 - Mudança Catastrófica

CAPÍTULO 37: PIRÂMIDE INVERTIDA

Na dúvida, priorize a clareza do acontecimento e da informação. Uma das técnicas para te ajudar nisto é usar, como espelho, a técnica da Pirâmide Invertida do jornalismo, crucial para a clareza de ideias em um curto espaço de tempo. Nas linhas a seguir, o que é mais importante na história vêm em primeiro e você pode se perguntar onde estão estas informações se encaixam na sua história:

- O quê (aconteceu, está ou vai acontecer)
- Quem (os agentes da ação)
- Quando (dia da semana, do mês, horas)
- Onde (o local do acontecimento)
- Como (circunstâncias)
- Porquê (os motivos e as razões)

CAPÍTULO 38: SONHE GRANDE

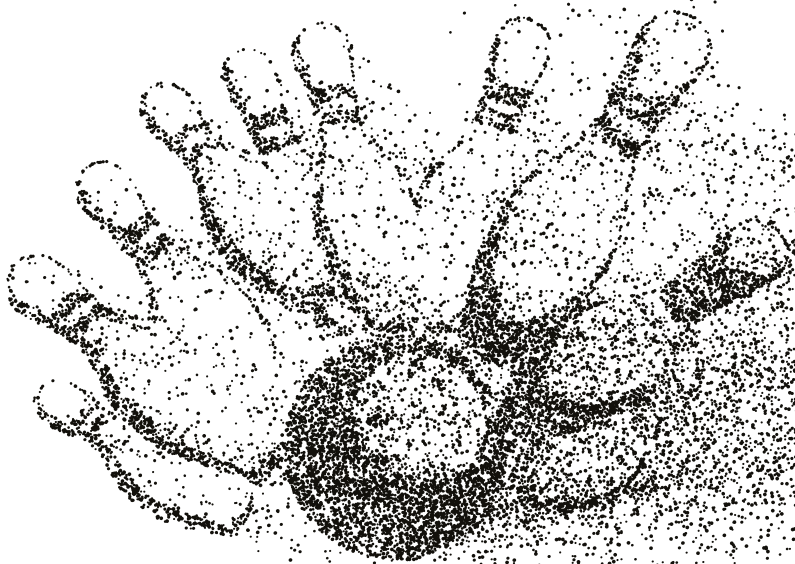
Se for para viver, que seja em sonho. E se é para sonhar, que sonhe grande. Os pequenos sonhos provêm do seu inconsciente individual. Os grandes sonhos são de um inconsciente coletivo. Sonhe aquilo que o seu grupo sonharia.

Crie, antes, uma história para atingir a sua grande meta. As narrativas são uma ferramenta poderosa para a autoestima. O mesmo trabalho investido que você terá para sonhar e fazer coisas pequenas será para você sonhar e fazer coisas grandes.



CAPÍTULO 39: CRIE UM AMBIENTE DE IMERSÃO

Você não precisa fazer um ritual de 30 minutos para começar a escrever, nem deve tirar o cachorro da sala. A vida acontece enquanto o escritor conta as suas histórias. O importante é você escolher um lugar e uma situação em que consiga ficar mergulhado por mais tempo. A prática da literatura é uma prática da apneia. Quanto mais tempo você conseguir ficar imerso na fabricação da trama, das falas e do ambiente da sua história, mais você conseguirá avançar neste desenvolvimento. Então, busque criar um espaço e uma situação em que você consiga trabalhar a sua escrita por mais tempo.



CAPÍTULO 40: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Escrever é um constante diálogo de referências. E é também uma aposta no futuro.

Nós nunca podemos prever o que podemos escrever, assim como nós não podemos saber o que iremos sonhar hoje à noite.

Por isso, é preciso apostar que as histórias apenas começaram a ser contadas por nós, assim como a nossa humanidade está apenas começando a se expressar.

Já disseram que as histórias que podem ser contadas são enumeradas com uma pequena sequência de dedos. Mas as formas para se contar estas histórias são infinitas.

As descobertas de novos jogos de linguagem fazem com que novas portas se abram para o inventor.

Viver de novas maneiras pode estar relacionado com a forma com que habitamos a linguagem e construímos o nosso mundo.

Entender novos universos ficcionais é expandir um universo pessoal, o que alimenta qualquer pessoa disposta a encontrar na literatura novas ferramentas para construir-se diariamente.

A literatura, se têm alguma função, é para aumentar o nosso sentido. E isso nos faz perceber a vida com novas cores que não estavam presentes antes. Escrever é criar vidas com intensidade.

MEUS CONTATOS

Te espero na comunidade do Projeto Netflix, que é uma série diária no meu Canal do Youtube. Segue também a minha página no Facebook. Se você mandar uma mensagem por lá, eu respondo!

Comunidade do Facebook:

<https://www.facebook.com/groups/projetonetflixlucasarantes/?fref=ts>

Canal Oficial do Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=IZsfZxYdaj8&list=PLaWfzKJmpVqWKVynlYvmtJ8EsAUmYtnNZ>

FACEBOOK LUCAS ARANTES:

<https://www.facebook.com/lucasarantesescritor/?fref=ts>

E-MAIL: lucasarantes@espacoacoisa.com.br

E-MAIL 2: arantes.lucas@hotmail.com

Um grande abraço e Vamos pra Cena!
Lucas Arantes

